グーの惑星™

Wii

●安全に使用していただくために…

1 健康上のご注意
2 使用上のご注意
3 インターネット接続時のご注意
4 コントローラの準備
5 お問い合わせ先など

●ゲームの始めかた

6 はじめに
7 Wiiリモコンの使いかた
8 メインメニュー
9 セーブについて

●ゲームの遊びかた

10 基本ルール
11 テクニック

●モード紹介

12 メインゲーム
13 ボーナスゲーム

●アドバイス

14 「グー」の種類と特徴
15 障害物と仕掛け

1 健康上のご注意

ごあいさつ

このたびはWii専用ソフト『グーの惑星』をお買い上げいただきまして、誠にありがとうございます。
ご使用前に、この「取扱説明書」をよくお読みいただき、正しい使用方法でご愛用ください。

⚠ 警　告

- 健康のため、ゲームなどをお楽しみになるときは、部屋を明るくしテレビ画面からできるだけ離れて使用してください。特に小さなお子様が遊ばれるときは、保護者の方の目の届くところで遊ばせるようにしてください。
- 疲れた状態での使用、連続して長時間にわたる使用は、健康上好ましくありませんので避けてください。また、身体が平常の使用の場合でも、適度に休憩をとってください。めやすとして1時間ごとに10～15分の小休止をおすすめします。特に、高齢の方や、運動習慣のない方、心臓病・高血圧症などの循環器に既往症のある方は、十分休憩をとってください。もし、めまいや吐き気など、身体に異常を感じた場合には、直ちに使用を中止し、医師の診察を受けてください。また、お子様が使用される場合は、保護者の方が十分に注意を払ってください。
- ごくまれに、強い光の刺激や、点滅を受けたり、テレビの画面などを見たりしているときに、一時的に筋肉のけいれんや意識の喪失などを経験する人がいます。こうした症状を経験した人は、使用する前に必ず医師と相談してください。また、使用中にこのような症状が起きた場合には、直ちに使用を中止し、医師の診察を受けてください。
- 使用中にめまい・吐き気・疲労感・乗物酔いに似た症状などを感じたり、目や手・腕に疲労、不快や痛みを感じたときは、直ちに使用を中止してください。その後も不快感が続いている場合は医師の診察を受けてください。それを怠った場合、長期にわたる障害を引き起こす可能性があります。
- 他の要因により、手や腕など身体の一部に障害が認められたり、疲れている場合は、ゲームなどの操作をすることによって、症状が悪化する可能性があります。そのような場合は、使用する前に医師に相談してください。

● Wiiリモコンの振動機能について、次のことに注意してください。
  ・ 頭部、ひじ、ひざなどの骨部や顔および腹部など、身体の各部にWiiリモコンを当てて使用しないでください。皮膚などを痛める可能性があります。
  ・ 指、手、腕などにけがや疾患があり、治療を受けている方は、絶対に使用しないでください。症状を悪化させる恐れがあります。
  ・ 長時間にわたる使用は、健康上好ましくありませんので、めやすとして30分ごとに5分以上の休憩をとってください。
  ・ 振動を不快に感じたときは、HOMEボタンメニューのWiiリモコン設定画面で振動をOFFにしてください。振動設定のON/OFFに関しては、Wii本体取扱説明書（機能編　P.9）をご覧ください。
● 使用中に、手や腕など、身体に疲れを感じたら必ず休憩をとってください。もし、身体に痛みや不快感が続くようであれば、直ちに使用を中止し、医師の診察を受けてください。

2 使用上のご注意

事故やけが、家財の破損、故障の原因となりますので、以下の点に注意してください。

⚠ 警　告

- **ゲーム中はWiiリモコンをしっかり握り、手から離さないでください。また、絶対に投げたり、必要以上に振り回したりしないでください。**Wiiリモコンを投げたり、必要以上に振り回して手から離れた場合、過度の力がストラップにかかりストラップが切れる恐れがあります。
- **必ず専用ストラップを手首に通して、ストッパーを調整してください。ロックレバー付きのストッパーの場合は、ロックレバーで固定してください。また、ゲーム中にストッパーが緩んだり外れたりしたときは、ゲームを中断して、ストッパーを再度調整してください。**
- ゲーム中に、手や腕を振ったり、動き回る可能性がありますので、ゲームを始める前に周りには何もないことを確認し、Wiiリモコンを振っても、Wiiリモコンとテレビとの距離が1m以上になるように、離れてください。また、複数のプレイヤーが同時に遊ぶときは、ぶつかったりしないように、十分なスペースを確保してください。
- 専用ストラップ［RVL-018］や任天堂のライセンス許諾を受けているストラップ以外は使用しないでください。
- ゲーム中、手が汗ばんできた場合は、ゲームを中断して、乾いたタオルなどで拭き取ってから再開してください。
- ストラップだけを握ってWiiリモコンを振り回すことは絶対にしないでください。
- Wiiリモコンを使用する前に、ストラップが傷んでいないか点検してください。もし、ストラップが傷んでいる場合は、Wiiリモコンの使用を中止し、必ずストラップを交換してください。
- 病院、医療機関など、無線通信が制限されている場所では、絶対に使用しないでください。
- 心臓ペースメーカーを装着されている方が使用される場合は、Wiiリモコンを心臓ペースメーカーの装着部位から22cm以上離してください。
- お子様がゲームをされる場合は、保護者の方が注意事項をよく読んでご説明いただき、目の届く所で遊ばせてください。特に小さなお子様の場合は、保護者の方が手助けをして一緒に遊んでください。

⚠ 注　意

- **Wiiリモコンをより安全に使用していただくため、Wiiリモコンジャケットを装着して使用されることをおすすめします。**

ニンテンドーWi-Fiコネクションのご利用に関するご注意

このゲームは、インターネット（ニンテンドーWi-Fiコネクション）に接続して無料でランキングを楽しむことができます。

- ゲームデータの改ざんなどにより、他のユーザーに迷惑をかけるような不正行為は絶対に行わないでください。そのような行為が確認された場合、当サービスへの接続停止などの対処を行う場合があります。
- ニンテンドーWi-Fiコネクションのゲームサーバーは、障害の発生によるメンテナンスなどによって、予告なく一時停止することがあります。また、将来的に各対応ソフトのサービスを終了することがあります。詳しくは、任天堂ホームページをご覧ください。
- ニンテンドーWi-Fiコネクションに接続すること、または接続できないことによって生じたいかなる損害についても、当社は一切の責任を負いません。ご了承ください。

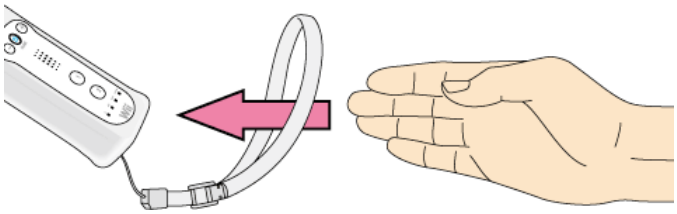
4 コントローラの準備

Wiiリモコンの持ち方

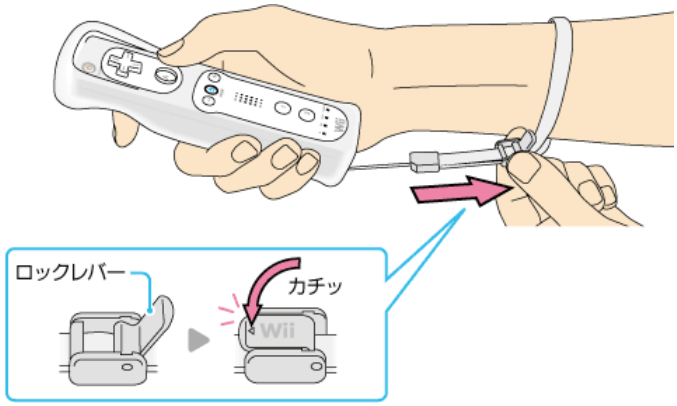
Wiiリモコンの準備

※WiiリモコンにWiiリモコンジャケットを取り付ける方法については、Wiiリモコンジャケットの取扱説明書をご覧ください。

1. ストラップに手を通し、Wiiリモコンをしっかり握ってください。



2. ストラップが手から抜けないように、ストッパーで調整してください。

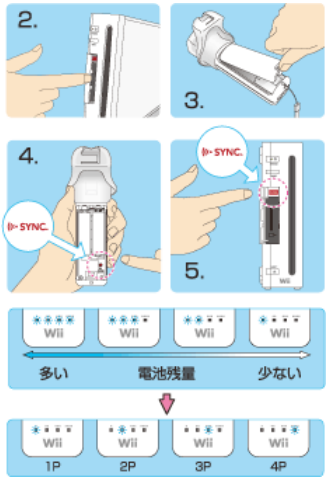


※ロックレバー付きのストッパーの場合は、ストッパーが緩まないように、ロックレバーがカチッと音がするまで押し込んでください。

Wiiリモコンの登録方法

別売のWiiリモコンなど、新たなWiiリモコンをWii本体に登録することを「ホーム登録」といいます。ホーム登録されたWiiリモコンは、使用するWii本体の電源をOFFにしても設定が消えないため、再登録する必要はありません。次の手順に従って、ご使用になるWiiリモコンをWii本体に登録してください。

1. Wii本体の電源をONにしてください。
2. Wii本体のSDカードスロットカバーを開けてください。
3. Wiiリモコンの電池カバーを取り外してください。
4. Wiiリモコンの●((SYNC.を押してください。Wiiリモコンのプレイヤーインジケータが点滅します。
   ※ プレイヤーインジケータの点滅は、電池の残量によって異なります。



接続が完了すると、プレイヤー番号を示すプレイヤーインジケータが点灯します。

5. プレイヤーインジケータが点滅中に、Wii本体の((SYNC.を押してください。プレイヤーインジケータが点滅し、登録が完了すると、プレイヤーインジケータが点灯します。
   ※ ((SYNC.を10秒以上押さないでください。ホーム登録されているすべてのWiiリモコンの登録が消去されます。
6. Wii本体のSDカードスロットカバーとWiiリモコンの電池カバーを元のようにセットしてください。
   ※ 一時的に他のWii本体でWiiリモコンを使用したい場合は「ゲスト登録」をおすすめします。詳しくは、Wii本体取扱説明書 機能編「HOMEボタンメニュー」をご覧ください。

5 お問い合わせ先など

任天堂テクニカルサポートセンター
Wiiウェアのゲームとサービス全般に
関するお問い合わせ

0570－020－210（ナビダイヤル）

PHS、IP電話からのご利用は…

03-4330-7570

◆ 電話番号はよく確かめて、お間違いのないようにお願いいたします。
◆ ゲームの攻略情報についてはお答えしておりません。
◆ 電話受付時間：午前9時～午後5時（祝日、会社特休日を除く）

警　告 任天堂のゲームやソフトの複製は違法であり、国内及び外国の著作権法によって厳重に禁じられています。違反は罰せられますのでご注意ください。なお、この警告は、私的使用を目的とする著作権法上の権利を妨げるものではありません。また、この取扱説明書も国内及び外国の著作権法で保護されています。

WARNING Copying of any Nintendo software or manual is illegal and is strictly prohibited by copyright laws of Japan and any other countries as well as international laws. Please note that violators will be prosecuted. This warning does not interfere with your rights for personal use under copyright laws.

本品は日本国内専用です。外国ではテレビの構造、放送方式などが異なりますので、使用できません。

FOR USE IN JAPAN ONLY. COMMERCIAL USE, UNAUTHORIZED COPY AND RENTAL PROHIBITED.
本品は日本国内だけの使用とし、また商業目的の使用や無断複製および賃貸は禁止されています。

© 2008 2D Boy, LLC.
Wiiは任天堂の登録商標です。
Trademarks registered in Japan.
ニンテンドーWi-Fiコネクション・Nintendo　Wi-Fi Connectionは任天堂の商標です。
本ソフトウェアでは、フォントワークス株式会社のフォントをもとに、ソフトウェアデザインに合わせたフォントを作成、使用しています。フォントワークスの社名、フォントワークス、Fontworks、フォントの名称は、フォントワークス株式会社の商標または登録商標です。

lib ogg
Copyright © 2002, Xiph.org Foundation
lib vorbis
Copyright © 2002-2004 Xiph.org Foundation
Redistribution and use in source and binary forms, with or without modification, are permitted provided that the following conditions are met:
- Redistributions of source code must retain the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer.
- Redistributions in binary form must reproduce the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer in the documentation and/or other materials provided with the distribution.
- Neither the name of the Xiph.org Foundation nor the names of its contributors may be used to endorse or promote products derived from this software without specific prior written permission.
THIS SOFTWARE IS PROVIDED BY THE COPYRIGHT HOLDERS AND CONTRIBUTORS ``AS IS'' AND ANY EXPRESS OR IMPLIED WARRANTIES, INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, THE IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE ARE DISCLAIMED. IN NO EVENT SHALL THE FOUNDATION OR CONTRIBUTORS BE LIABLE FOR ANY DIRECT, INDIRECT, INCIDENTAL, SPECIAL, EXEMPLARY, OR CONSEQUENTIAL DAMAGES (INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, PROCUREMENT OF SUBSTITUTE GOODS OR SERVICES; LOSS OF USE, DATA, OR PROFITS; OR BUSINESS INTERRUPTION) HOWEVER CAUSED AND ON ANY THEORY OF LIABILITY, WHETHER IN CONTRACT, STRICT LIABILITY, OR TORT (INCLUDING NEGLIGENCE OR OTHERWISE) ARISING IN ANY WAY OUT OF THE USE OF THIS SOFTWARE, EVEN IF ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGE.

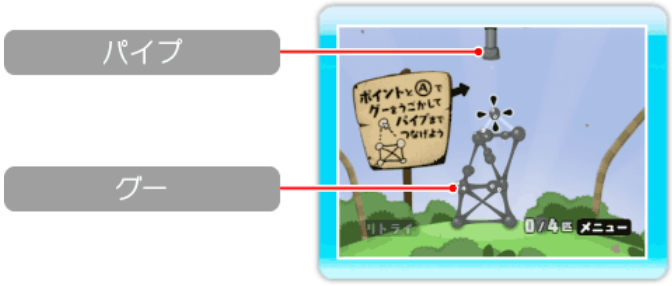
Open Dynamics Engine
Copyright © 2001-2004, Russell L. Smith.
All rights reserved.
Redistribution and use in source and binary forms, with or without modification, are permitted provided that the following conditions are met:
Redistributions of source code must retain the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer.
Redistributions in binary form must reproduce the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer in the documentation and/or other materials provided with the distribution.
Neither the names of ODE's copyright owner nor the names of its contributors may be used to endorse or promote products derived from this software without specific prior written permission.
THIS SOFTWARE IS PROVIDED BY THE COPYRIGHT HOLDERS AND CONTRIBUTORS "AS IS" AND ANY EXPRESS OR IMPLIED WARRANTIES, INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, THE IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE ARE DISCLAIMED. IN NO EVENT SHALL THE COPYRIGHT OWNER OR CONTRIBUTORS BE LIABLE FOR ANY DIRECT, INDIRECT, INCIDENTAL, SPECIAL, EXEMPLARY, OR CONSEQUENTIAL DAMAGES (INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, PROCUREMENT OF SUBSTITUTE GOODS OR SERVICES; LOSS OF USE, DATA, OR PROFITS; OR BUSINESS INTERRUPTION) HOWEVER CAUSED AND ON ANY THEORY OF LIABILITY, WHETHER IN CONTRACT, STRICT LIABILITY, OR TORT (INCLUDING NEGLIGENCE OR OTHERWISE) ARISING IN ANY WAY OUT OF THE USE OF THIS SOFTWARE, EVEN IF ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGE.

TinyXML is released under the zlib license:
This software is provided 'as-is', without any express or implied warranty. In no event will the authors be held liable for any damages arising from the use of this software.
Permission is granted to anyone to use this software for any purpose, including commercial applications, and to alter it and redistribute it freely, subject to the following restrictions:
1. The origin of this software must not be misrepresented; you must not claim that you wrote the original software. If you use this software in a product, an acknowledgment in the product documentation would be appreciated but is not required.
2. Altered source versions must be plainly marked as such, and must not be misrepresented as being the original software.
3. This notice may not be removed or altered from any source distribution.

禁無断転載
RVL-WGOJ-JPN

● 『グーの惑星』とは？

「グー」というネバネバしたキャラクターを動かしたり、つなげたりして、ゴールである「パイプ」に到着させるパズルゲームです。



・「グー」について

「グー」は大きな目玉が特徴の謎の生き物で、普段はステージ内を自由に動き回っています。
ほかの「グー」や特定の場所につなげると、動きが止まります。

・「グー」をパイプに送り込む

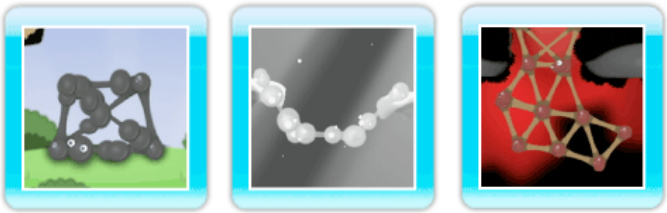
パイプまでの道を作ると、道の上を動いている「グー」がパイプに送り込まれます。ステージごとに「クリアもくひょう」として決められている数以上の「グー」をパイプに送り込み、集めることができればステージクリアです。
ステージによっては、「グー」たちをパイプに到着させるために、高いタワーや橋のようにつなげて障害物を避けたりする必要があります。また、「グー」はバランスよくつなげていかないと崩れてしまいます。

パイプの位置を考えながら、バランスよくつなげていきます。

橋のようにつなげて、谷の向こう側にあるパイプをめざします。

・いろんな「グー」が登場！

「グー」は1種類だけではなく、ステージによってさまざまな種類のものがいます。それぞれの特徴（→P.14：「グー」の種類と特徴）を生かしてつなげてください。



・タワーの高さを世界中のプレイヤーと比べる

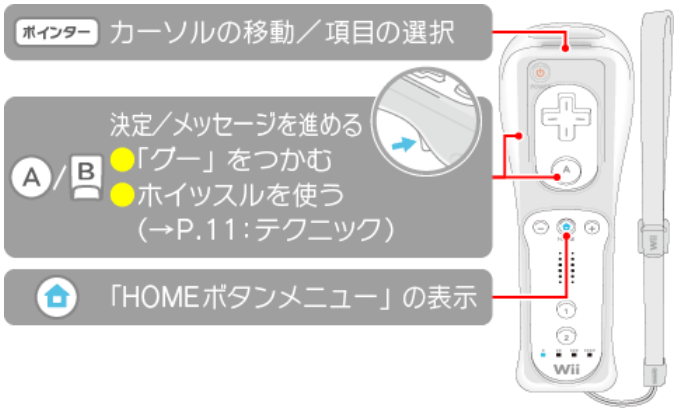
特定のステージをクリアすると、ボーナスゲームで遊べるようになります。ここでは、最大300個の「グー」を使って、タワーを作ることができます。さらに、ニンテンドーWi-Fiコネクションに接続することで、作ったタワーの高さを世界中のプレイヤーと比べることもできます。

メインゲームの各ステージクリア時に獲得した「タワーに送れるグー」で、タワーを作ります。

ニンテンドーWi-Fiコネクションに接続すると、世界中のプレイヤーの記録が表示されます。

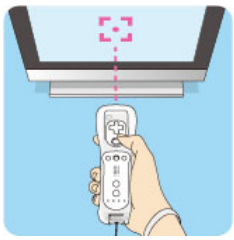
7 Wiiリモコンの使いかた

Wiiリモコンを縦に持ってプレイしてください。
画面をポイントしてⒶまたはBを押すだけで、ほとんどの操作ができます。
※この取扱説明書では、ⒶとBのどちらでも操作できる場合、Ⓐで説明を行います。
※●はボタンを押し続けて行う操作です。



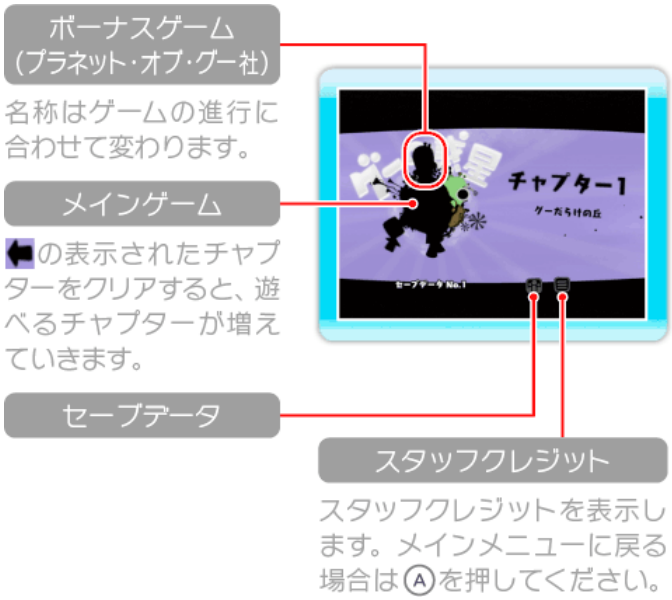
ポイントする

Wiiリモコンのポインターを画面に向けて、カーソルで特定の場所を指す操作を「ポイントする」といいます。



8 メインメニュー

● **メインメニュー画面**
メインメニュー画面で以下のいずれかをポイントして選び、Ⓐで決定してください。



・メインゲーム（→P.12：メインゲーム）
挑戦するチャプターの全ステージにおいて、クリアをめざします。「チャプター1～4」または「エピローグ」を選ぶと、マップ画面に進みます。

・ボーナスゲーム（→P.13：ボーナスゲーム）
メインゲームを進めると、選べるようになります。メインゲームのステージクリア時に獲得した「タワーに送れるグー」を使って、どれだけ高いタワーを作れるか挑戦します。
なお、ニンテンドーWi-Fiコネクションに接続してボーナスゲームをプレイすると、自動で世界中のプレイヤーと記録のやりとりが行われます。

・セーブデータ

ゲームの進行状況を保存するセーブデータを選ぶことができます。セーブデータを変更する場合は変更したいデータを選んでⒶを押してください。
セーブデータは3つまで作成できます。
※初めてプレイしたときは、一番上のセーブデータが自動的に選ばれています。
※セーブについては「P.9：セーブについて」もあわせてご覧ください。

消す

左側のセーブデータを削除します。削除したセーブデータを元に戻すことはできませんのでご注意ください。

NEW

進行状況の保存されていないセーブデータです。最初からゲームを始めます。

● 協力プレイについて

このゲームでは、複数のWiiリモコンを登録すると、最大4人で協力プレイができます。協力プレイをする場合は、人数分のWiiリモコンをWii本体に接続してください。
なお、ゲーム内でのプレイ人数の設定は必要ありません。ゲームの途中でもWiiリモコンを接続すれば、すぐに参加できます。
※Wiiリモコンの設定や接続については、Wii本体取扱説明書の機能編「Wiiリモコンの設定画面」をご覧ください。

・各プレイヤーのカーソル

自分が操作するカーソルは、色で判断してください。カーソルの色は、
1P：、2P：、
3P：、4P：です。
※どのプレイヤーでもメニューを選べますが、ステージ画面では、1Pのみ画面をスクロールしたり、操作を一手戻す（→P.11：テクニック）ことができます。

9 セーブについて

● **ゲームのデータと進行状況の保存（セーブ）**
ゲームを起動すると、自動でWii本体保存メモリにこのゲームのデータが作成されます。
また、ステージをクリアすると、選択中のセーブデータに進行状況が自動で保存されます。

● **ゲームのデータをすべて削除する**
Wii本体保存メモリ内のデータを削除すると、このゲームのデータをすべて削除できます。詳しくはWii本体取扱説明書の機能編（データ管理の項目）をご覧ください。
※一度削除したデータは、元に戻せないのでご注意ください。

ステージ内を動き回る「グー」たちを、以下の手順でつなげ、パイプまでの道を作ります。

1.つなげる場所を探す

「グー」は、あらかじめ「グー」がつながっている「ベース部分」につなげることができます。
まず最初に、ステージ内にあるベース部分を探してください。

2.「グー」をつかむ

「グー」は、ポイントしてⒶを押している間、つかんで動かせます。

3.「グー」をつなげる

つかんだ「グー」をベース部分の近くまで動かします。ベース部分とつなげられる場所まで動かすと、白い線が表示されるので、つなげる場合はⒶを離してください。
※白い線が表示されない場所に、「グー」をつなげることはできません。

「グー」はベース部分の周りや、一部の障害物につなげられます。

白い線が出る場所で離すと、「グー」同士がつながります。

4.道を作る

「グー」をつなげて、パイプまでの道を作ってください。「グー」の種類によっては、つなげて道を作ったあとでも、つかんで動かせます。
なお、動いている「グー」の近くに道ができると「グー」はその上を移動するようになります。

11 テクニック

知っておくと便利な操作や、ステージクリアに必要なテクニックを紹介します。

● **「グー」を上手につなげるには？**

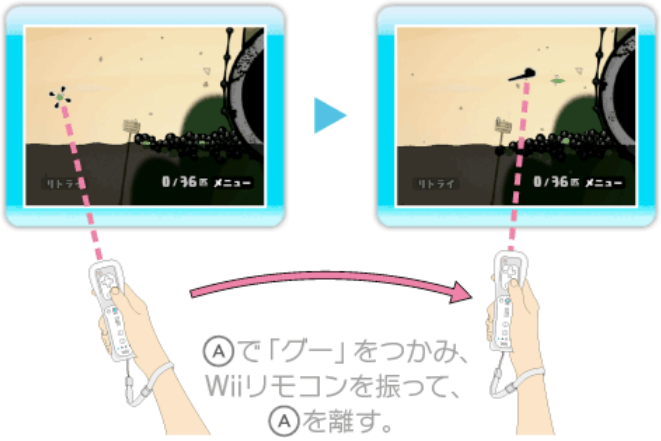
パイプまでの道を作るには、「グー」をバランスよくつなげていく必要があります。道の上を動く「グー」の重さで、作った道が崩れないように、バランスを意識してつないでください。道が崩れたときは、「モドリムシ」を使ったり「リトライ」（→P.12：メインゲーム）を使えば、やり直せます。

● **「グー」を遠くまで運ぶ**

つかんだ「グー」は、ステージの好きな場所で離すことができます。
ただし、つかんでいる「グー」がトゲなどの障害物に当たると、はじけて消えてしまいます。

● **「グー」を飛ばす**

「グー」を飛ばすことで、すばやく移動させることができます。「グー」をつかみ、Wiiリモコンをすばやく振って、「グー」を離してください。
振った方向に「グー」を飛ばせます。



● **「グー」を起こす**

寝ている「グー」は起こすまで、つかんだり、つなげたりすることができません。つながっている「グー」を近づけると、起こすことができます。

● **ホイッスルを使う**

特定のステージをクリアすると、「ホイッスル」が手に入ります。ホイッスルを鳴らすと、動いている「グー」を音の鳴っている方向に集めることができます。

※「グー」をつかんでいたり、ポイントしているときは、ホイッスルを使えません。

「グー」を集めたい場所をポイントし、Ⓐを押し続けると音が鳴ります。

操作を一手戻すには

ステージ内に「モドリムシ」が出現することがあります。これをポイントしてⒶを押すと、直前につなげた「グー」を元の状態に戻せます。

12 メインゲーム

● メインゲームについて

メインゲームは、いくつかのステージからなる「チャプター」で構成されています。メインメニュー画面で「チャプター1～4」または「エピローグ」を選んでください。
各チャプターで最終ステージをクリアすると、次のチャプターをプレイできるようになります。

● マップ画面

挑戦するステージを選んでください。
なお、ゲームを進めるとマップ画面からボーナスゲーム（→P.13：ボーナスゲーム）に移動できるようになります。

各ステージに表示されるアイコン

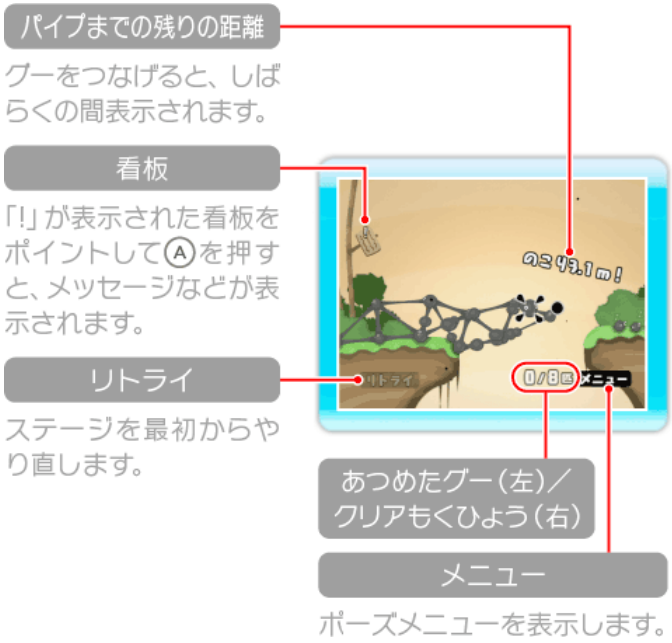
	まだクリアしていないステージです。
	レコードクリアしたステージです。

レコードクリアについて

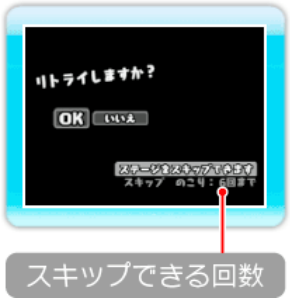
ステージクリア時に一定条件を満たすと、レコードクリアとなります。
なお、レコードクリアに必要な条件は、ポーズメニューの「レコード」で確認できます。

● ステージ画面の見かたとルール

ベース部分に「グー」をつなげて、パイプまでの道を作ります。道がパイプまでつながると、道の上を動いている「グー」がパイプの中に送り込まれ、「あつめたグー」の数が増えていきます。
「あつめたグー」の数が「クリアもくひょう」の数以上になれば、ステージクリアです。
※つなげて動かせなくなった「グー」は、パイプの中に送り込めません。



・リトライとスキップ



つかめる「グー」が「クリアもくひょう」より少なくなったら、「リトライ」を選んでやり直してください。
また、多くのステージは、クリアしなくてもスキップすれば、次のステージに進むことができます。スキップする場合は、「リトライ」を選んだあと、画面右下の「ステージをスキップできます」を選び、次のステージに進んでください。ただし、スキップできる回数には制限があるので、注意が必要です。
※スキップできないステージもあります。
※スキップしたステージをクリアすると、「スキップできる回数」が1つ回復します。

・ポーズメニュー

ステージ画面の右下にある「メニュー」を選ぶと、以下のポーズメニューが表示されます。

リトライ	ステージを最初からやり直すことができます。
レコード	レコードクリアに必要な条件を確認できます。
マップにもどる	挑戦中のステージをやめて、マップ画面に戻ります。
つづける	ゲームを再開します。

● ステージクリアと結果画面

ステージをクリアすると、右のような画面が表示されます。「つぎへ」と書かれた部分をポイントしてⒶを押すと、結果画面に進みます。

・結果画面

「クリアもくひょう」や「あつめたグー」の数などが表示されます。結果を確認したら、「つぎへ」を選んでマップ画面に戻ってください。

結果画面の見かた

クリアもくひょう	ステージクリアに必要な「グー」の数です。
あつめたグー	パイプに集めることのできた「グー」の数です。
タワーに送れるグー	ボーナスゲーム（→P.13：ボーナスゲーム）で新たに使えるようになった「グー」の数です。「あつめたグー」から「クリアもくひょう」を引いた数になります。 一度クリアしたステージでは、「あつめたグー」からこれまでの最高記録を引いた数になります。
アクション	ステージクリアまでに「グー」をつなげた回数です。「グー」をつかんだだけでもアクション数が増えるステージもあります。
かかった時間	ステージクリアまでにかかった時間です。

ゴールについて

各チャプターの最終ステージなどでは、パイプに到着するのではなく、別の目的を果たすことでステージクリアとなる場合があります。ステージ内にパイプがないときは、どうすればクリアになるのか探してみてください。もしかしたら、看板に何かヒントが書かれているかもしれません。

13 ボーナスゲーム

メインゲームを進めると、ボーナスゲーム（プラネット・オブ・グー社）で遊べるようになります。ボーナスゲームでは、メインゲームのステージクリア時に獲得した「タワーに送れるグー」を使って、できるだけ高いタワーを作ります。
※ボーナスゲームの名称は、ゲームを進めると変わっていきます。

● 世界の記録に挑戦する

ニンテンドーWi-Fiコネクションに接続した状態でボーナスゲームを始めると、世界中のプレイヤーの記録が自動で表示されます。
また、自分の記録も世界中のプレイヤーの画面に表示されるようになります。
※表示される記録は、自分が作ったタワーのメートル数に近いものだけです。また、ニンテンドーWi-Fiコネクションに接続していないプレイヤーの記録は見ることができません。
※接続方法について詳しくは、Wii本体取扱説明書の機能編「Wiiオプション（本体設定）」をご覧ください。

・画面の見かた

雲の位置は、各プレイヤーの到達したメートル数を表します。ゲームをやめて元の画面（メインメニュー画面／マップ画面）に戻る場合は、画面右下の「やめる」を選んでください。

タワーを作り直す

タワーを作り直す場合は「つくりなおす」を選び、表示された赤いボタンをポイントしてⒶを押してください。作ったタワーが崩れ落ち、最初から作り直すことができます。

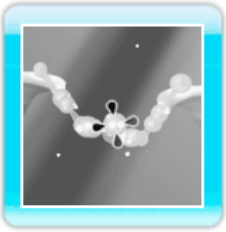
なお、一度崩したタワーを元の形に戻すことはできないので注意してください。

14 「グー」の種類と特徴

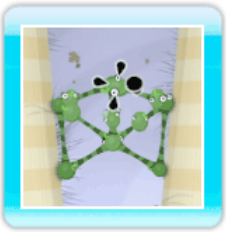
「グー」の多くは、一度つなげると動かせなくなります。ただし、種類によっては、つなげたあとでもつかんで動かすことができます。ここでは、ゲームに登場する「グー」の一部を紹介します。

● **黒い「グー」**
もっとも数の多い「グー」です。一度に2つの「グー」とつなげることができます。

● **白い「グー」**
黒い「グー」より重い、真っ白な「グー」です。
最大4つの「グー」とつなげることができます。



● **緑の「グー」**
緑色のツタのような「グー」です。何度でもつなぎ直すことができます。



● **燃やせる「グー」**
マッチ棒のような「グー」で、火に近づくと燃え、消えてしまいます。この「グー」同士がつながっているときに火に近づくと、つながっている「グー」も燃えます。

● **矢印で飛ばす「グー」**
蛍光色の「グー」です。つかんで動かすと矢印が表示され、離すとその矢印の方向に向かって飛んでいきます。

15 障害物と仕掛け

ステージによっては障害物をさけたり、仕掛けを解かなければクリアできない場合があります。ここでは、そんな障害物や仕掛けの一部を紹介します。

● **トゲ**

トゲにふれると「グー」同士のつながりが切れたり、「グー」がはじけて消えたりしてしまいます。なお、「グー」をつかんで運んでいる場合も、トゲにふれると「グー」がはじけて消えてしまいます。

● **風船**

「グー」と同じようにつかんで、ベース部分や特定の障害物につなげることができます。つなげるとふくらみ、つなげた部分を引っ張り上げる性質があります。
なお、何度でもつなぎ直すことができます。

● **バー**

上下に動くバーです。特定の場所に風船をつなげれば、持ち上げることができます。

● **歯車**

当たった「グー」を、回転している方向に移動させます。また、歯車に挟まれた「グー」同士は、つながりが切れて、バラバラになります。